



Centro adscrito



HND IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	HND In Creative Media Production
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Introducción a la narrativa
Código:	3409
Curso:	Primero
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Rubén Cantos Leal (Rubén Buren)
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Rubén Cantos Leal (Rubén Buren)

Datos de contacto:

ruben.buren@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Introducción a la narrativa"

3. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

El alumno deberá saber mecanizar una construcción de guion narrativo para una producción audiovisual, tanto de cine de animación, como de videojuego.

Temario detallado

- Tema 1. Primeros auxilios del guionista
- Tema 2. MDA, flow y contexto in-game y en el cine.
- Tema 3. Tabla de mecanización
- Tema 4. Las estructuras clásicas y las modernas.
- Tema 5. Vladimir Propp o Joseph Campbell: la ficción y el héroe.
- Tema 6. Los puntos claves del guion: Sinisterra y Genette.
- Tema 7. El lenguaje y la emoción.
- Tema 8. Videojuego y animación como sistema corporativo de aprendizaje.

4. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Primeros auxilios del guionista	Septiembre-octubre.
Tema 2. MDA, flow y contexto in-game y en el cine.	Octubre-noviembre.
Tema 3. Tabla de mecanización	Noviembre.
Tema 4. Las estructuras clásicas y las modernas.	Diciembre.
Tema 5. Vladimir Propp o Joseph Campbell: la ficción y el héroe.	Enero-Marzo.
Tema 6. Los puntos claves del guion: Sinisterra y Genette.	Abril.
Tema 7. El lenguaje y la emoción.	Mayo-Junio.
Tema 8. Videojuego y animación como sistema corporativo de	Mayo-Junio.

Introducción a la Narrativa

Curso Académico 2019-2020

aprendizaje.

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- 5 Prácticas obligatorias grupales que deben ser mejoradas a lo largo del curso y entregadas al final. -3 exámenes teórico-prácticos	65%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	- Ejercicios optativos y actitud en clase.	25%
Asistencia Participativa	- Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota tanto de Exámenes/Pruebas objetivas y Trabajos de revisión e informes debe sumar más de 4 puntos en cada uno de los casos.

La asistencia es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, los exámenes y trabajos no serán evaluados, debiendo acudir a la siguiente convocatoria. Con los trabajos obligatorios entregados y aprobados el alumno podrá obtener un máximo de 7 de nota final.

Para obtener mayor calificación se tendrá en cuenta la calidad, extras presentados, trabajos optativos, comportamiento y reflexión en clase, etc.

Si algún alumno quiere optar a la Matrícula de honor, deberá utilizar las tutorías para concretar un plan de acción desde el primer trimestre, aparte de los puntos anteriores.

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las

mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra o prueba presencial en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno suspende alguna de las entregas solicitadas será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria o suspender la asignatura.

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Buren, Rubén. (2017). Guion de videojuegos. Síntesis ed.

Bibliografía complementaria:

Aarseth, E. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2001). Game Studies. Obtenido de <http://www.gamestudies.org/>: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

- Abirached, R. (2011). La crisis del personaje del teatro moderno. Madrid: ADE.
- Águila del, M. E. (2005). El proceso de doblaje. Salamanca: Universidad Pontificia.
- Agustín, S. (1985). La ciudad de Dios. Barcelona: Orbis.
- Álvarez, A. C. (1986). Psicología de la paternidad y de la maternidad. Madrid : Quorum.
- Anyó, L. (2016). El jugador implicado: videojuegos narraciones . Barcelona: Laertes.
- Aristóteles. (2007). Poética. Biblioteca Nueva.
- Austin, J. L. (2016). Cómo hacer cosas con las palabras. Madrid: Paidós Ibérica.
- Ávila, A. (2009). El doblaje. Madrid: Cátedra.
- Bakunin, M. (2014). Dios y el Estado. Madrid: Malatesta.
- Bartels, S. Z. (2004). The neural correlates of maternal and romantic love. www.sciencedirect.com , 1155-1166.
- Barthes, R. (2009). El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bartle, R. (1999, Agosto 28). <http://mud.co.uk>. Retrieved Enero 20, 2016, from <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Belli, S. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital , 159-179.
- Benítez, M. I. (2007). El juego como herramienta de aprendizaje. Innovación y experiencias educativas .
- Berger, R. (1976). El conocimiento de la pintura. Barcelona: Noguer.
- Bernárdez, A. (2000). Don Quijote, el lector por excelencia. Madrid: Huerga y Fierro.
- Berrio, A. G. (1977). La lingüística moderna. Barcelona: Editorial Planeta.
- Boeree, G. (5 de 20 de 2014). Erik Erikson 1902-1994. Recuperado el 3 de 8 de 2015, de www.instituto162.com.ar: <http://www.instituto162.com.ar/wp-content/uploads/2014/05/20-Erik-Erikson.pdf>
- Booker, C. (2004). The seven basis plots: why we tell stories. Continuum Publications.
- Brackett, M. A. (2004). Emotional intelligence: key readings on the Mayer and Salovey model. Natl Book Network.
- Brecht, B. (2006). Teatro completo. Madrid : Cátedra.
- Brennan, K. (s.f.). Moongadget. Recuperado el 2 de 9 de 2015, de <http://www.moongadget.com/>: <http://www.moongadget.com/origins/myth.html>
- Brook, P. (1999). La puerta Abierta: reflexiones sobre la interpretación y el teatro. Barcelona: Alba.
- Bruner, J. Realidad mental y mundos posibles. Gedisa editorial.
- Buren, R. (2017). Guion de videojuegos. Madrid: Síntesis.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego:. Revista de Estudios de Juventud .
- Calvo, T. (2008). Aristóteles y el aristotelismo. Madrid: Akal.
- Camarena, J. (2003). Catálogo tipológico del cuento folclórico español. Centro de Estudios Cervantinos.
- Campbell, J. (2015). El héroe de las mil caras. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Cano Ruíz, B. (1978). El pensamiento de Pedro Kropotkin. México: Editores Mexicanos Unidos S.A.
- Carrière, J. C. (2004). THE END: Práctica del guion cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. (2010). Teorías del cine. Madrid: Cátedra.
- Cataldo, G. (2006). Hermenéutica y tropología en carta sobre el humanismo de Martin Heidegger. Revista de filosofía , 59-72.
- Chomsky, N. (1986). El lenguaje y el entendimiento. Barcelona: Seix Barral.
- Cole, T. (1955). Actuación: un manual del método Stanislavski. México: Diana.
- Cortázar, J. (1999). Julio Cortázar. Barcelona: Plaza y Janés.

- Cotman, C. W. (Julio de 1987). Anatomical organization or excitatory amino acid receptors and their pathways. *Science Direct*, 273-280.
- Criado, F. (Julio de 2009). <http://spectrumforever.speccy.org>. Recuperado el 25 de Enero de 2017, de http://spectrumforever.speccy.org/historia/historia_spectrum_1.html
- Damasio, A. (2001). La sensación de lo que ocurre: cuerpo y emoción en la construcción de la conciencia. *Debate*.
- Darwin, C. (1998). *El origen de las especies*. Espasa.
- David Alonso. (2015). *Videojuegos: desarrollo e industria creativa*. Madrid: ESNE.
- Davis, F. (1983). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza.
- Díez Puertas, E. (2014). *Narrativa Fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Fundamentos.
- Díez, E. (24 de Junio de 2014). ediez-narrativa audiovisual. Recuperado el 27 de 9 de 2015, de ediez-narrativa audiovisual.blogspot.com.es: <http://ediez-narrativaaudiovisual.blogspot.com.es/2014/06/la-situacion-dramatica-estructural.html>
- Ducrot, O. y. (2005). *Diccionario enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje*. México DF: Siglo XXI.
- Eco, U. (2009). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Apocalípticos e integrados.
- Eco, U. (2012). *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Mondadori.
- Eder, J. (2010). *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings an literature, film and other media*. Göttingen: De Gruyter.
- Eguizábal, R. (2009). *Industrias de la conciencia: una historia social de la publicidad en España (1975-2009)*. Barcelona: Península.
- Ekman, P. (1973). *Darwin and facial expression*. Los Altos: Malor Books.
- Engels. (1972). *El origen de la familia, de la propiedad privada y del estado*. Madrid : Ayuso.
- Epsilon. (5 de 8 de 2015). www.wowchakra.com. Recuperado el 5 de 11 de 2018, de <https://www.wowchakra.com/noticias/blizzard/3979-wow-pierde-15-mill-subs-resultados-activision-blizzard-2q-2015>
- Erikson, E. (2009). *Infancia y sociedad*. Horme-Paidós.
- Escalonilla, A. S. (2014). *Estrategias de Guion cinematográfico*. Ariel.
- Ferrer, J. J. (2008). *Bajo el árbol del paraíso. Historia de los estudios sobre el folclore y sus paradigmas*. Madrid: Consejo superior de Investigaciones Científicas.
- Ferro, M. (Noviembre de 2000). *Escáner Cultural*. Recuperado el 2 de 4 de 2013, de <http://www.escaner.cl/especiales/teatro.html>
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play. Radical Games design*. Cambridge: The MIT Press.
- Foster-Harris, W. (1959). *The basic Patterns of Plot*. University of Oklahoma Press.
- Frazer, J. G. (2011). *La rama dorada*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Freeman, D. (2004). *Creating emotion in games: the craft and art of emotioneering*. New York: ACM.
- Fromm, E. (2011). *Sobre la desobediencia*. Barcelona: Paidós.
- Gamerdic. (2018). <http://www.gamerdic.es/>. Recuperado el 31 de Enero de 2018, de <http://www.gamerdic.es/tema/generos>
- García Lanza, J. A. (7 de Mayo de 2011). <http://vanityfea.blogspot.com.es>. Recuperado el 20 de marzo de 2016, de <http://vanityfea.blogspot.com.es/2011/05/semiologia-del-personaje-literario.html>
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Madrid: Paidós Ibérica.

- Gasset, O. y. (1969). El espectador. Madrid : Salvat.
- Genette, G. (1972). Figuras I, II, III. París: Editions du Seuil.
- Gil Ruíz, F. J. (2014). La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos. Madrid: UCM.
- Glaserfeld, E. V. (s.f.). Unesr. Recuperado el 28 de Febrero de 2016, de <http://www.postgrado.unesr.edu>:
http://www.postgrado.unesr.edu/ve/acontece/es/todosnumeros/num09/01_01/d_espedita_de_la_objetividad.pdf
- Goleman, D. (1996). Inteligencia emocional. Kairos.
- Gortari, C. (1985). El cine: arte, evasión y dólares. Barcelona: Aula abierta Salvat.
- Guardia, F. F. (1976). La escuela moderna. Barcelona: Tusquets.
- Gubern, R. (2003). Historia del cine. Barcelona: Lumen.
- Gubern, R. (1973). Literatura de la imagen. Barcelona: Salvat.
- Hahn, J. G. (1864). Griechische und albanesische Märchen. Leipzig: Wilhelm Engelmann.
- Hallyday, M. (1979). El lenguaje como semiótica social: la interpretación social del lenguaje y del significado. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hamon, P. (s.f.). Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/182155413/Philippe-Hamon-Personaje>
- Hannoun, H. (1976). Ivan Illich o la escuela sin sociedad. Barcelona: Península.
- Hawking, S. (1992). Historia del tiempo. Madrid: Alianza editorial.
- Heidegger, M. (2009). Ser y tiempo. Buenos Aires: Trotta.
- Herrero Gil, M. (s.f.). Revistas UCM. Recuperado el 2 de Abril de 2018, de Introducción a las teorías del imaginario.: <http://revistas.ucm.es/index.php/ILUR/article/viewFile/ILUR0808440241A/25759>
- Hipócrates. (1986). De la medicina antigua. México: Universidad autónoma de México.
- Hjelmstev, L. (1976). Sistema lingüístico y cambio lingüístico. Madrid: Gredos.
- Hockett, C. F. (1975). El estado actual de la lingüística. Madrid: AKAL.
- Huizinga, J. (2017). Homo ludens. Madrid: Alizanza Editorial.
- Ibáñez, J. (1999). La obra de arte total. Una idea de la Modernidad en el Cine, el arte y el pensamiento. Girona: Universitat de Girona.
- Ignacio Martínez de Salazar. (2015). Videojuegos: diseño y sociología. Madrid: ESNE.
- Javier Sierra. (2014). Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. Madrid: Fragua.
- José Cuesta. (2015). Videojuegos: Arte y narrativa audiovisual. Madrid: ESNE.
- Jung, C. (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo. Madrid: Paidós Ibérica.
- Jung, K. (1857). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vVdfKKxvRSK>
- Jung, K. (21 de marzo de 2013). <https://www.youtube.com/watch?v=eTBs-2cloEI>. Recuperado el 9 de 3 de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=eTBs-2cloEI>
- Kant, E. (2003). Crítica de la razón pura. Recuperado el 14 de Marzo de 2016, de Biblioteca Virtual Universal: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/89799.pdf>
- Killcross, S. (1997). Different types of fear-conditioned behaviour mediated by separate nuclei within amygdala. *www.nature.com* , 377-380.
- Knébel, M. O. (2000). La palabra en la creación actoral. Madrid : Fundamentos.
- Kohan, S. A. (2004). Taller de escritura: el método. Barcelona: Alnba editorial.
- Kristieva, J. (1999). El lenguaje, ese gran desconocido. Caracas: Fundamentos.
- Kropotkin. (1989). El apoyo mutuo. Móstoles: Madre tierra.
- Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Morata.
- Lacort, J. (25 de Mayo de 2017). <https://hipertextual.com/especiales/star-wars-en>

- cifras. Recuperado el 5 de 11 de 2018, de <https://hipertextual.com/especiales/star-wars-en-cifras>
- Latorre, O. P. (2012). El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.
- Layton, W. (2014). ¿Por qué?: trampolin del actor. Madrid: Fundamentos.
- Leblanc, M. (2004). [www.aaai.org](http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf). Recuperado el 13 de Noviembre de 2015, de <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>
- Lebowitz, J. y. (2011). Interactive Storytelling for video games. Boston: Elsevier.
- Lechado, J. M. (2016). La trama idiota. Madrid: Pigmalión.
- Lehmann, R. (1929). Schiller y el concepto de la educación estética. Ediciones de la lectura.
- M.A.Conejero. (2000). El actor y la palabra, breviario para actores. Madrid: La avispa.
- MacDonald, K. (26 de Marzo de 2014). [www.ign.es](http://es.ign.com/retro/72359/feature/la-historia-de-atari). Recuperado el 20 de Enero de 2017, de <http://es.ign.com/retro/72359/feature/la-historia-de-atari>
- Macgowan, K. (2004). Las edades de oro del teatro. México : Fondo de cultura económica.
- Macías, J. (2003). 24 Palabras por segundo: cómo escribir un guion de cine. Madrid : IORTV.
- Marcano López, B. (2012). Características sociológicas de los videojugadores ONline y e-sport: El caso Call of Duty. Pedagogía Social. Revista Universitaria (19) , 113-124.
- Marcos, M. y. (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. Icono 14 , 3-4.
- Marías, J. (1980). La mujer en el siglo XX. Madrid: Alianza.
- Marina, J. A. (2000). Diccionario de los sentimientos. Barcelona: Anagrama.
- Marketing, L. C. (16 de 4 de 2015). ladycybermarketing.wordpress.com. Recuperado el 20 de 11 de 2018, de <https://ladycybermarketing.wordpress.com/2015/04/16/league-of-legends-la-esperanza-de-los-deportes-electronicos/>
- Martín-Gaite, C. (1985). Usos amorosos en la postguerra española. Madrid: Anagrama.
- Mayer, J. (2007). Chomsky para todos. Barcelona: Paidós.
- Melendres, J. (2000). La dirección de actores. Madrid: ADE.
- Meyerhold. (s.f.). linksdeteoria.blogspot.com.es. Recuperado el 2 de 9 de 2015, de <http://linksdeteoria.blogspot.com.es/2008/02/apuntes-sobre-meyerhold.html>
- Michelena, C. (30 de 11 de 2014). www.clubensayos.com. Recuperado el 13 de 6 de 2014, de <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/LAS-TRAMAS-B%C3%81SICAS-EN-LA-LITERATURA/2235106.html>
- Mitry, J. (1978). Estética y psicología del cine: las formas. Madrid: Siglo XXI.
- Miyara, F. (1999). La voz humana. Recuperado el 7 de 12 de 2018, de <http://www.fceia.unr.edu.ar/prodivoz/fonatorio.pdf>
- Montiel, A. (1992). Teorías del cine: un balance histórico. Barcelona: Montesinos.
- Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck. The MIT press.
- Myers, D. (1992). The pursuit of happiness. William Morrow & Co.
- Naranjo, C. (2012). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=TRq9PmQJWSU&list=PLv-H1nRdZXOOoBRigE_Xwncbr8NC9tjHS
- Nieto, L. C. (1988). Técnica y representación teatrales. Madrid : Acento.
- Olmeda, H. C. (2015). Aprendiendo a obedecer. Madrid: La neurosis o las Barricada.
- Ortega, J. L. (30 de Junio de 2017). Hobbyconsolas. Recuperado el 14 de Julio de 2017,

- de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/entrevista-sam-lake-creador-max-payne-gamelab-2017-104144>
- Ortigue, S. (19 de 7 de 2007). www.mitpressjournals.org. Recuperado el 10 de Junio de 2016, de <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/jocn.2007.19.7.1218>
- Paik, K. (2007). *The art of Ratatouille*. San Francisco: Chronicle books.
- Parrilla Ruíz, J. (26 de 5 de 2017). El sector de los videojuegos, el de mayor facturación de la industria digital. Recuperado el 30 de Noviembre de 2017, de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/sector-videojuegos-mayor-facturacion-industria-digital-100378>
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Paidós Ibérica.
- Pino, C. C. (1972). *La culpa*. Madrid : Alianza.
- Plarium. (s.f.). plarium.com. Recuperado el 20 de 11 de 2018, de <https://plarium.com/es/blog/tendencias-juegos-online-2017/>
- Platón. (2005). *Protágoras, Gorgias. Carta Séptima*. Madrid: Alianza .
- Plazaola, J. (2007). *Introducción a la estética*. Bilbao: Deusto.
- Plutchik, R. (1991). *The emotions*. Lanham: University press of America. Random House.
- Polti, G. (2000). *Las 36 situaciones dramáticas*. Madrid: La Avispa.
- Propp, V. (2011). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Proudhon. (1985). *¿Qué es la propiedad?* Barcelona: Orbis.
- Quiller-Couch, A. T. (1921). *On the art of writing*. New York: Cambridge University Press.
- Retrowaste. (s.f.). *Retrowaste*. Recuperado el 21 de Enero de 2018, de <https://www.retrowaste.com/1970s/1970s-toys/1970s-video-games/>
- Rodríguez, C. (1986). *La suerte: realidad, fantasía y superstición*. Quorum: Quorum.
- Rodríguez, I. M. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid : Síntesis.
- Rome, N. (2010). *Semiosis y Subjetividad: Peirce y Lacan*. Prometeo Libros.
- Rousseau. (1985). *Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres*. Barcelona: Orbis.
- Rousseau. (1973). *Emilio, o de la Educación*. Barcelona: Fontanella.
- Salmond, M. (2017). *Diseño de videojuegos (De amateur a pro)*. Barcelona: Parramón.
- Saltsman, A. (29 de Marzo de 2018). *Gamasutra*. Recuperado el 17 de Mayo de 2018, de https://www.gamasutra.com/blogs/AdamSaltsman/20180329/315941/GDC_Wrap_up_Part_1_Notes_on_Indie_Publishing_Spring_2018.php
- Saltzman, M. (2001). *Cómo diseñar videojuegos: los secretos de los expertos*. Barcelona : Norma .
- Santorium, F. P. (2004). *Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?* Juego Emergente .
- Sapir, E. (1994). *El lewnguaje: introducción al estudio del habla*. México D.F.: FCE.
- Sartre. (1985). *El existencialismo es un humanismo*. Barcelona: Orbis.
- Sartre, J. P. (1978). *Bosquejo de una teoría de las emociones*. Madrid : Alianza.
- Sastre, A. (2002). *Ensayo general sobre lo cómico*. Hondarribia: Hiru.
- Schellmer, O. (1987). *Escritos sobre arte: pintura, teatro, danza, cartas y diarios*. Barcelona : Paidós estética.
- Sheldon, L. (2004). *Character development and storytelling for games*. Boston: Thomson course technology.
- Siabra Fraile, J. A. (2012). *BOsquejo de una metafísica del Videojuego*. España: Círculo

- Rojo.
- Simon, M. (2009). Storyboards. Barcelona: Omega.
- Skinner. (1973). Más allá de la libertad y la dignidad. Barcelona : Editorial Fontanella.
- Sontag, S. (1976). Antonin Artoud: Selected writings. Los Ángeles: University of California Press.
- Soriano, D. (3 de 1 de 2016). www.ign.com. Recuperado el 2 de 10 de 2018, de <https://es.ign.com/star-wars-battlefront-ps4/99005/news/vendidos-mas-de-12-millones-de-star-wars-battlefront>
- Spence, I. (2007). Managing Iterative Software Development Projects. Pearson Education.
- Stanislavski, C. (2002). La construcción del personaje. Madrid : Alianza.
- Stevenson, L. (1978). Siete teorías de la naturaleza humana. Madrid: Cátedra.
- Strathern, P. (2015). Russell en 90 minutos. Madrid: Siglo XXI.
- teoría de la comunicación. (s.f.). Recuperado el 28 de 11 de 2018, de <https://teoriacomunicacion1.wordpress.com/lecturas/las-funciones-del-lenguaje-segun-roman-jakobson/>
- Thomson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Tobias, R. B. (2004). El guion y la trama. EIUNSA.
- Todorov, O. D. (2005). Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. México: Siglo XXI.
- Tones, J. (16 de 9 de 2015). Monkey Islan: 25 años de secretos. Recuperado el 29 de 1 de 2018, de http://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/Monkey-Island-anos-secretos_0_431156984.html
- Tost, G. y. (2015). Vida Extra. Madrid: Grijalbo.
- Truffaut, F. (2008). El cine según Hitchcock. Madrid : Alianza .
- Unamuno. (1992). Política y filosofía. Madrid : Fundación Banco exterior.
- Villacañas, J. L. (2001). Historia de la filosofía contemporánea. Madrid: AKAL.
- Vinci, L. d. (1993). Cuaderno de notas. Madrid: M.E. Editores.
- VV.AA. (1985). Textos de filosofía. Orihuela: Seminario permanente de filosofía de la vega baja.
- Wittgenstein, L. (2010). Investigaciones filosóficas. Barcelona: Editorial crítica.
- Wolf, M. (2005). Formats, revista de comunicación Audiovisual. Obtenido de https://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_esp.htm
- Wreden, D. (s.f.). <https://stanleyparable.com/>. Recuperado el 12 de Marzo de 2018, de <https://stanleyparable.com/>